

**PEMASARAN PARIWISATA KOTA SOLO MELALUI
MEDIA PROMOSI *WEBSITE***

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Guna Mencapai Gelar S-1
Jurusan Teknik Industri



Disusun Oleh:

RULLY CEZAR ALEXANDRE

D 600 070 012

**JURUSAN TEKNIK INDUSTRI FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

HALAMAN PENGESAHAN

PEMASARAN PARIWISATA KOTA SOLO MELALUI MEDIA PROMOSI *WEBSITE*

Naskah Publikasi Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi S-1 untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Jurusan Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Surakarta

Hari/Tanggal : 8 November 2013

Jam : 13.00 WIB

Disusun Oleh:

Nama : Rully Cezar Alexandre

NIM : D 600 070 012

Jur/Fak : Teknik Industri/Teknik

Mengesahkan:

Dosen Pembimbing I



Indah Pratiwi, ST.MT

Dosen Pembimbing II



Dr. Suranto, ST. MM

**SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Rully Cezar Alexandre
NIM : D600070012
Fakultas/jurusan : TEKNIK / Teknik Industri
Jenis : Skripsi
Judul : PEMASARAN PARIWISATA KOTA SOLO MELALUI
MEDIA PROMOSI *WEBSITE*

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

- Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah, demi pengembangan ilmu pengetahuan.
- Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, megelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya serta menampilkannya dalam bentuk *soficopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
- Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya

Surakarta, 8, November, 2013

Yang menyatakan



Rully Cezar Alexandre

PEMASARAN PARIWISATA KOTA SOLO MELALUI MEDIA PROMOSI *WEBSITE*

Rully Cezar Alexandre¹, Indah Pratiwi², Suranto³

Mahasiswa Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Surakarta

Email: cheza_holick@yahoo.co.id

Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan Kartasura 57102 Telp 0271 717417

Staf Pengajar Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Surakarta

Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan Kartasura 57102 Telp 0271 717417

ABSTRAK

Kota Solo mempunyai tempat pariwisata yang dapat menjadi alternatif pilihan untuk dikunjungi wisatawan antara lain: Kraton Mangkunegaran, Kebun Binatang Jurug, dll, selain masyarakatnya yang ramah tamah menjadi keunggulan tersendiri sebagai daya tarik wisata. Kurangnya media promosi menjadi hambatan oleh wisatawan untuk mengetahui potensi wisata Kota Solo, permasalahan tersebut dikarenakan informasi yang diberikan oleh media promosi yang belum maksimal, karena belum ada kerjasama antara dinas Pariwisata Kota Surakarta dengan pihak penunjang wisata Kota Solo.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan wawancara. Data yang berupa gambar dan informasi potensi wisata Solo, digunakan untuk membuat web pariwisata Kota Solo, dengan beberapa tahapan antara lain: perancangan sebuah *website* dan mengidentifikasi kebutuhan sistem dengan cara: merancang *context diagram*, *dekomposisi proses*, dan *data flow diagram (DFD)*, kemudian mulai melakukan perancangan *website* dengan merancang desain *web*, perancangan struktur *database*, pengujian program, dan publikasi situs *website*. Dengan adanya *website E-Commerce* Pariwisata Kota Solo, masyarakat luar Kota Solo dengan mudah mengetahui potensi wisata Kota Solo serta memudahkan wisatawan untuk mengetahui kalkulasi biaya yang digunakan untuk mengunjungi Kota Solo. **Kata kunci : E-commerce, Context Diagram, Dekomposisi Proses, Data Flow Diagram (DFD).**

PENDAHULUAN

Pariwisata dapat didefinisikan suatu perjalanan dari suatu tempat menuju tempat lain yang bersifat sementara, biasanya dilakukan oleh orang-orang yang ingin menyegarkan pikiran setelah bekerja dan memanfaatkan waktu libur dengan menghabiskan waktu bersama keluarga untuk berekreasi. Potensi objek wisata di tiap-tiap negara berbeda-beda tergantung dari keadaan geografis dan

kebudayaanya. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek wisata tersebut.

Solo merupakan sebuah kota kecil yang berada di Jawa Tengah. Di Kota Solo mempunyai beberapa tempat pariwisata yang dapat menjadi alternatif pilihan tempat untuk dikunjungi wisatawan antara lain Kraton Mangkunegaran, Kebun Binatang Jurug, Taman Hiburan Remaja Sriwedari (THR) dan Museum Radya Pustaka, selain itu masyarakat di Kota Solo yang ramah tamah menjadi keunggulan tersendiri sebagai daya tarik wisata. Berbagai alternatif pilihan tersebut tempat pariwisata di Kota Solo hanya sedikit dinikmati oleh wisatawan bahkan wisata asing, hal tersebut dikarenakan media promosi yang digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang pariwisata yang ada di Kota Solo seperti pada siaran televisi, internet, radio, media tulis bahkan dari mulut ke mulut belum tentu belum membuat masyarakat untuk tertarik berkunjung ke tempat pariwisata yang ada.

Adapun Tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian adalah memberikan informasi kepada masyarakat luas tentang pariwisata di Kota Solo membuat wisatawan tertarik untuk berkunjung, serta wisatawan dapat mengkalkulasikan biaya yang akan digunakan untuk mengunjungi Kota Solo.

LANDASAN TEORI

Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu Suatu perjalanan dianggap sebagai perjalanan wisata jika memenuhi 3 persyaratan, yaitu: harus bersifat sementara, harus bersifat sukarela dalam arti tidak terjadi karena paksaan, dan tidak bekerja yang sifatnya menghasilkan upah.

Menurut Hunziker dan Kraff (1987) pengertian pariwisata adalah *Tourism is the total relationship and phenomena linked with the stay of a foreigner at a locality, provided that they do not settle there to exercise a major, permanent or temporary remunerated activity.*

Artinya pariwisata adalah total fenomena yang terkait dengan orang asing yang tinggal di suatu daerah, asalkan tidak menetapkan disana untuk pelatihan utama (bekerja), aktivitas permanen atau sementara yang berbiaya besar.

Sedangkan pemasaran menurut Philip Kotler mendefenisikan *marketing mix* atau bauran pemasaran sebagai serangkaian variabel yang dapat dikontrol dan tingkat variabel yang digunakan oleh perusahaan untuk mempengaruhi pasaran yang menjadi sasaran. Keempat unsur atau variabel bauran pemasaran (*Marketing mix*) tersebut atau yang disebut *four p's*, adalah sebagai berikut: 1. Strategi Produk 2. Strategi Harga 3. Strategi Penyaluran / Distribusi 4. Strategi Promosi *Marketing mix* atau bauran pemasaran sangat penting diperhatikan pada saat awal pembentukan bisnis restoran atau rumah makan. Bisnis restoran atau rumah makan seharusnya ditangani dari biaya makanan (*food cost*), pekerja, sewa (jika lokasi usaha bukan milik pribadi), promosi dan iklan, kualitas makanan,

pelayanan pelanggan, keuntungan dan tentunya sikap untuk melanjutkan tipe bisnis ini.

Untuk itu memerlukan media promosi seperti *website e-commerce* guna untuk menunjukkan potensi wisata yang ada seperti yang diungkapkan oleh Madcoms (2008), bahwa *website* adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*web page*), dan umumnya merupakan bagian dari suatu domain (*domain name*), atau subdomain dalam *World Wide Web* (WWW) di internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik.

Kemudian dilengkapi dengan E-commerce untuk melakukan proses pembelian dan penjualan jasa dan barang-barang secara elektronik dengan transaksi bisnis terkomputerisasi menggunakan internet, jaringan, dan teknologi digital lain. *E –Commerce* juga meliputi aktivitas yang mendukung transaksi pasar, seperti iklan, pemasaran, layanan pelanggan, pengiriman barang pesanan, dan pembayaran (C. Laudon dan P. Laudon, 2005).

METODOLOGI PENELITIAN

1. Objek Penelitian

Obyek penelitian dalam laporan Tugas Akhir ini mengambil di empat obyek yaitu: Tempat-tempat pariwisata, Alat transportasi, Kuliner, Penginapan, dan Menyediakan informasi-informasi lainnya yang berkaitan dan menggambarkan deskripsi dan seputar kegiatan tentang Kota Solo.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui informasi tentang tempat-tempat wisata dan berapa harga tiket dari objek wisata tersebut, apa saja transportasi wisata dan transportasi umum, apa saja kuliner dan penginapan, apa saja event-event yang ada di Kota Solo, serta pengambilan gambar.

b. *Focus Group Discussion*

Narasumber dari pengumpulan data melalui diskusi adalah: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Solo, Pihak Penginapan, Dinas Perhubungan, tempat-tempat kuliner Solo.

c. Studi Pustaka

Melihat dari buku-buku dan teori yang telah diperoleh yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil melalui media cetak seperti buku literatur, yang akan memperjelas topik kajian yang ingin diteliti sehingga dalam menyimpulkan suatu masalah jauh lebih baik.

3. Identifikasi dan Analisa Masalah

a. Identifikasi Sistem

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengidentifikasi lebih lanjut mengenai perancangan sistem informasi yang akan dibuat, sebagai berikut:

- 1) Aliran informasi untuk objek wisata, alat transportasi, penginapan, kuliner, informasi-informasi lain yang berkaitan tentang Kota Solo, dan beserta perhitungan biaya yang akan digunakan ketika berwisata di Kota Solo.

- 2) Koneksi antara server dan database dan link dari halaman ke halaman selanjutnya pada aplikasi website.

b. Analisa Masalah

Tujuan dari tahap ini adalah mengamati masalah yang kemungkinan timbul, berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan :

- 1) Apakah sistem ini akan dapat berjalan secara optimal?
- 2) Apakah perintah yang diberikan pada sistem dapat terlaksana dengan baik?
- 3) Kemungkinan program tidak berjalan secara optimal ketika sedang digunakan.

c. Metode Pengolahan Data:

1) Tahap Perencanaan Pembuatan Web

Mengembangkan sistem informasi ini diperlukan perencanaan yang baik agar menghasilkan sistem yang dapat berjalan secara optimal. Tahap perencanaan ini, yaitu: menentukan tujuan pembuatan sistem *web*, dan menentukan siapa saja elemen yang menggunakan sistem ini. Elemen yang menjadi bagian dari sistem ini diantaranya adalah objek wisata, alat transportasi, wisatawan, penginapan, kuliner, serta informasi-informasi seputar Kota Solo.

2) Tahap Identifikasi Kebutuhan Sistem

Tahap ini sistem dirancang dengan menghubungkan informasi yang saling berhubungan dan dibutuhkan diantara *stake holder* sehingga dapat membentuk suatu sistem informasi pemasaran dan penjualan. Langkah-langkah dalam identifikasi kebutuhan sistem diantaranya yaitu:

a) Merancang *Context Diagram*

Berfungsi sebagai langkah untuk merancang hubungan informasi antar *stake holder* yang ada didalam sebuah sistem. Diantaranya adalah kebutuhan informasi diantara objek wisata, alat transportasi, penginapan, kuliner, informasi seputar Kota Solo seperti: event-event, informasi pasar tradisional yang terkenal di Kota Solo, dan konsumen yang berhubungan dengan satu elemen.

b) Merancang Dekomposisi

Berfungsi untuk mengetahui *input* dan *output* yang terjadi dalam sebuah sistem.

c) Merancang *Data Flow Diagram* (DFD)

Pada langkah ini berfungsi untuk merancang proses perhitungan yang terjadi dalam sebuah sistem informasi.

3) Tahap Perancangan Web

Tahap perancangan desain *web* ini sangat dibutuhkan untuk mendapatkan gambaran awal situs *web* yang akan dirancang nantinya.

a) Pengorganisasian situs *web*

Situs *web* menghasilkan dua halaman yaitu halaman depan (*front page*) dan halaman belakang (*back-end*). Fungsi dari halaman depan (*front page*) adalah ditujukan kepada setiap pengunjung yang ingin memesan produk atau hanya ingin melihat atau

berkunjung saja. Sedangkan halaman belakang (*back-end*) merupakan halaman *admin* yang digunakan operator untuk mengedit dan membuat *website*.

b) Desain tampilan grafis situs *web*

Perancangan desain grafis situs *web* akan mempermudah dalam proses perancangan. Pembuatan desain situs *web* ini dilakukan dalam dua hal, yaitu:

i. Mendesain halaman muka

Halaman muka merupakan halaman pertama yang akan ditampilkan sekaligus sebagai halaman terdepan dari situs ini. Di dalamnya terdapat beberapa link menuju ke beberapa aplikasi. Diantaranya menu profil Kota Solo, potensi wisata, transportasi wisata, perhitungan biaya, *login form*, dan kategori wisata.

ii. Memformat obyek gambar

Perancangan sistem informasi ini juga akan dilengkapi dengan gambar *photoshop*. Untuk dapat ditampilkan dalam *website*, obyek gambar harus di format dalam bentuk jpg atau gif.

iii. Perancangan struktur *database*

Untuk membuat *database* kita memerlukan pengolahan data pada joomla. Pengolahan basis data atau *database* menggunakan *component* joomla skrip yang sudah terinstal dalam joomla.

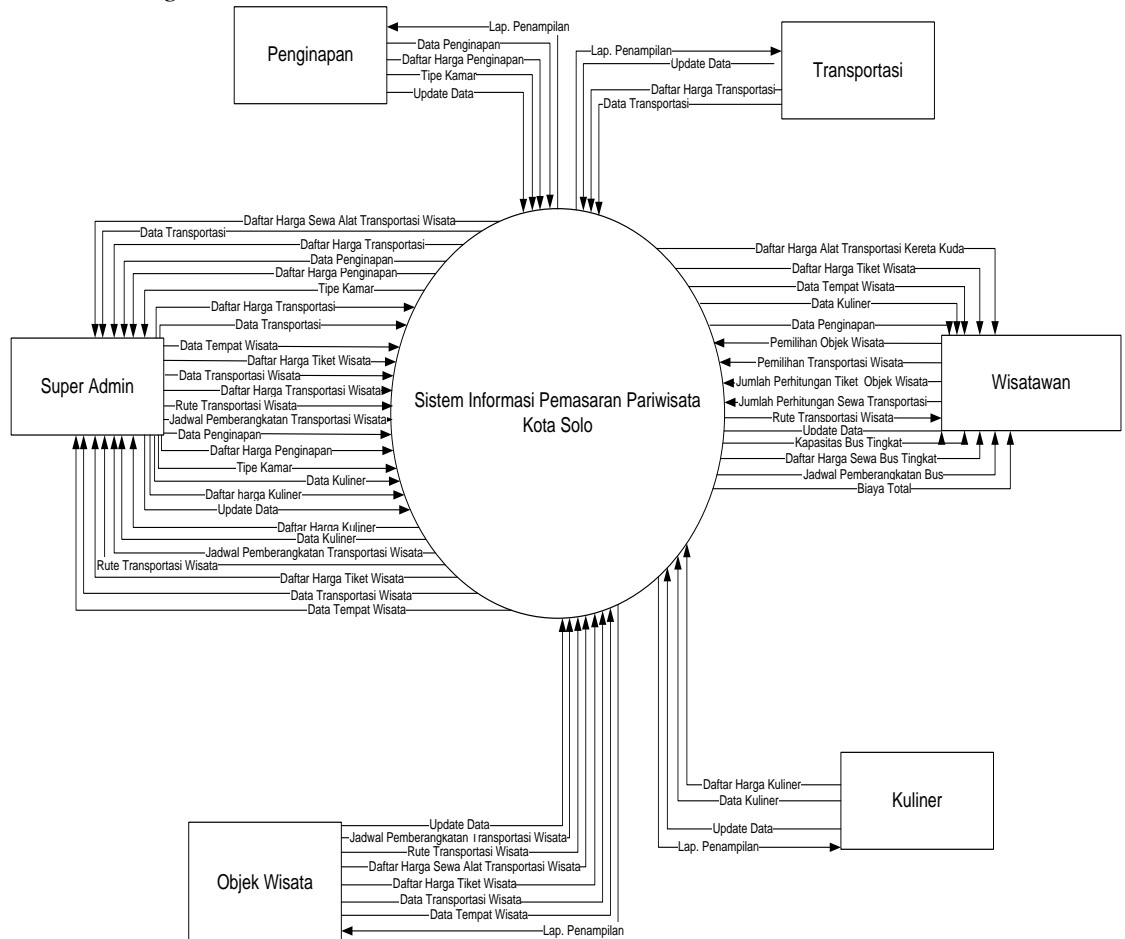
iv. Pengujian program

Program yang sudah dirancang akan di uji pada *Mozilla Firefox* menggunakan *hosting*. Dalam tahap pengujian ini dilakukan dengan menguji menu-menu navigasi apakah sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Menu-menu navigasi ini dapat berupa hubungan satu halaman ke halaman yang lainnya atau dari satu halaman ke halaman yang sama dengan lokasi yang berbeda. Selain menguji menu navigasi juga dilakukan pengujian pada *database* apakah sudah terhubung dengan *web server* atau belum.

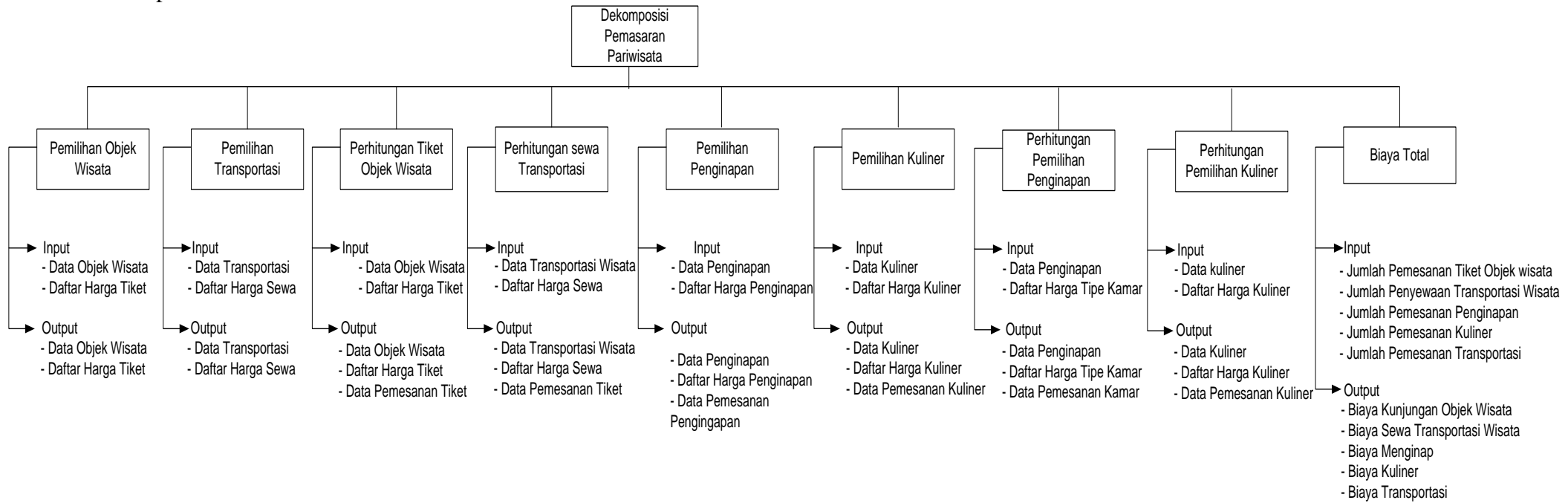
HASIL DAN PEMBAHASAN

Melakukan perancangan kebutuhan sistem:

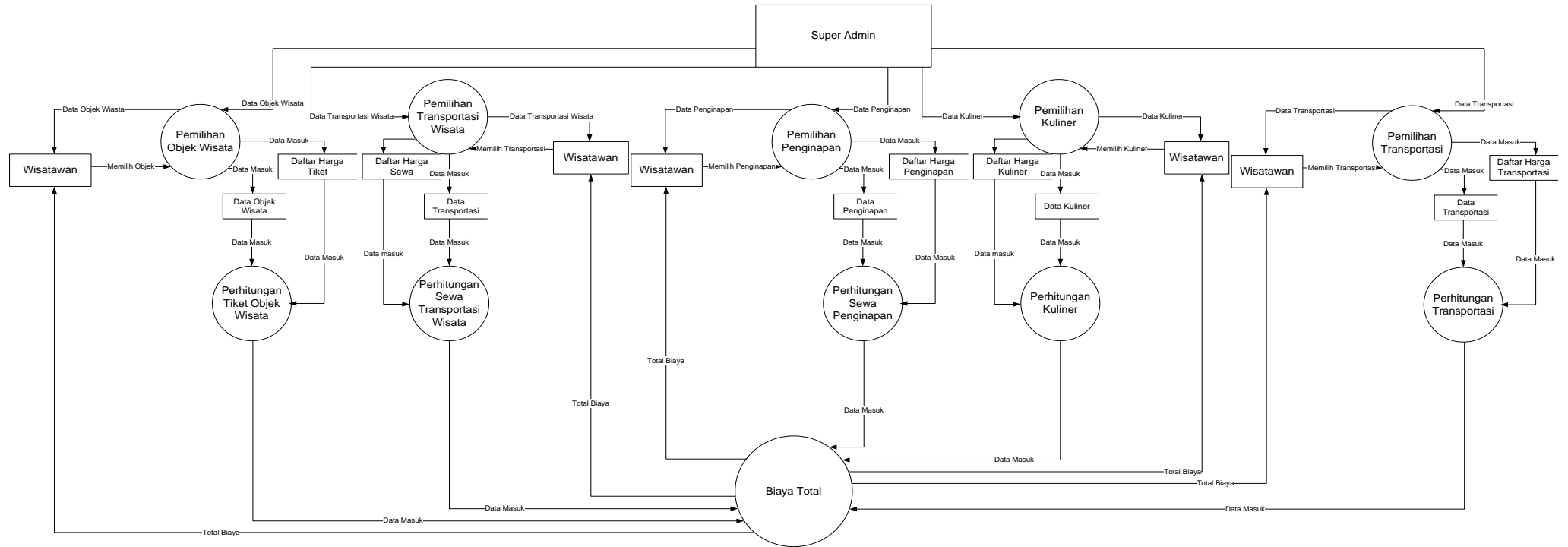
1. Context Diagram



2. Dekomposisi Proses



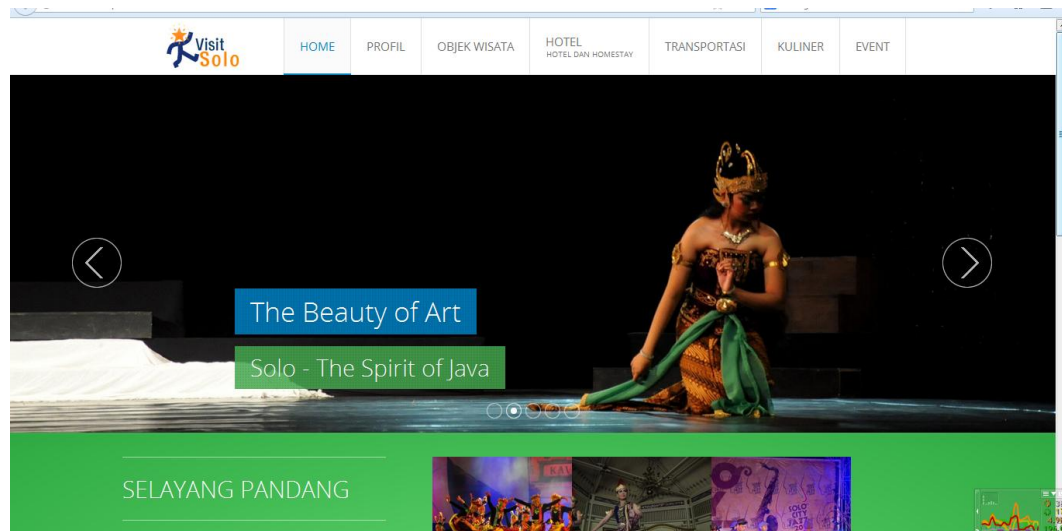
3. Data Flow Diagram (DFD)



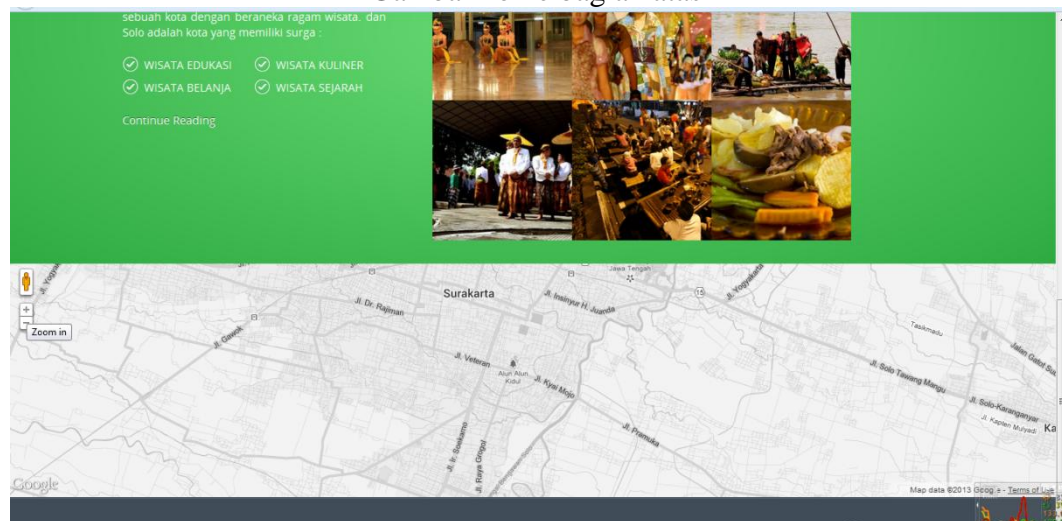
Setelah melakukan perancangan kebutuhan sistem maka pembuatan website dapat dilakukan dengan cara: membuat database dengan menginstal aplikasi Xampp, kemudian menginstal aplikasi CMS Joomla, setelah proses instalasi selesai barulah menentukan template yang akan digunakan, dan terakhir dalam pembuatan website pengujian web dengan mengupload web yang sudah dibuat kedalam web hosting dengan domain yang telah ditentukan.

Setelah proses pembuatan alamat domain dan penguploadan selesai maka diperoleh alamat web : www.wisatasolo.pusku.com

Website ini berisikan tentang pariwisata Kota Solo, dimana wisatawan dapat mengetahui potensi-potensi wisata, penginapan-penginapan, kuliner, transportasi wisata maupun umum yang dapat digunakan, agenda-agenda event, dan tempat wisata kota lain yang terdekat dengan Kota Solo. Berikut ini adalah gambar *home* pada website wisatasolo.pusku.com.



Gambar home bagian atas



Gambar Home bagian bawah

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan sistem informasi pemasaran *E-Commerce* ini adalah:

- a. Dengan adanya *website E-Commerce* Pariwisata Kota Solo, masyarakat luar Kota Solo dengan mudah mengetahui potensi wisata Kota Solo serta memudahkan wisatawan untuk mengetahui kalkulasi biaya yang digunakan untuk mengunjungi Kota Solo.
- b. Fasilitas yang disediakan di *website* Pariwisata Kota Solo adalah:
 - 1) Informasi wisata
 - 2) Informasi penginapan
 - 3) Informasi kuliner
 - 4) Informasi penginapan
 - 5) Informasi terkait tentang Kota Solo
 - 6) Map Kota Solo
 - 7) Informasi total biaya yang dibutuhkan berkunjung di Kota Solo

DAFTAR PUSTAKA

- Spillane. James. 1987. "*Ekonomi Pariwisata*". Kanisius, Yogyakarta.
- Kotler, Philip. 2005. *Manajemen Pemasaran Jilid Satu*. Jakarta: Indeks
- Laudon, Kenneth C., Laudon, Jane P., 2005. "*Sistem Informasi Manajemen: Mengelola Perusahaan digital*:", Edisi Delapan. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Madcoms. 2008. "*Sistem Informasi Manajemen, Jilid 10*". Penerbit Andi, Yogyakarta.